

Die Honigjagd

Bedienungsanleitung



Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile**® **Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile**® Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**® Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter:*

www.vtech.de

EINLEITUNG

Mit dem **V.Smile**® Lernspiel Disneys Winnie Puuh – Die Honigjagd erlebt Ihr Kind eine Welt voller Lern- und Spielspaß! Bei diesem Lernspiel sammelt Ihr Kind zusammen mit Winnie Puuh Honigtöpfe ein und erlebt mit ihm und seinen Freunden viele spannende Abenteuer.

Für abwechslungsreichen Lernspaß sorgen die zwei Spielvarianten und der Sing mit Puuh Singspaß. Im Abenteuer-Modus und im Lernspiel-Modus werden Lernthemen wie Buchstaben, Wörter, Zahlen, Zählen, Farben, Formen, Schreiben und Allgemeinwissen gefördert. Das Lernspiel wird begleitet von schöner Musik, welche die Herzen der kleinen Puuh-Fans höher schlagen lässt. Der 2-Spieler-Modus bringt ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. Zwei Schwierigkeitsstufen sorgen für einen lang anhaltenden Spielspaß und steigern durch immer neue Anforderungen das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

Überzeugen Sie sich selbst und erleben Sie gemeinsam mit Winnie Puuh und seinen Freunden lustige Abenteuer auf seiner Honigjagd. Wir von **VTech**® wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen und Lernen.

INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile**® **Lernspiel „Disney Winnie Puuh - Die Honigjagd“**
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile**® **Lernspielkassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über das **V.Smile**® **Gerät** mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

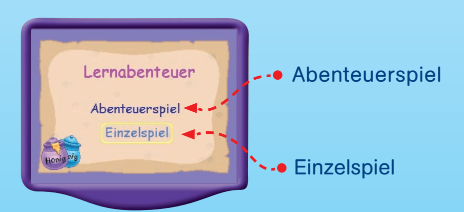
SCHRITT 1: AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste des Joysticks/ Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen



1.Lernabenteuer

In diesem Spielmodus können Sie Winnie Puuh helfen, Honigtöpfe für seine große Party zu sammeln. Hierbei können Sie zwischen dem Abenteuerspiel und den Einzelspielen auswählen.



Abenteuerspiel: Im Abenteuerspiel führt Sie Winnie Puuh nacheinander durch acht unterschiedliche Abenteuerspiele, begleitet von der Geschichte „Winnie Puuh – Die Honigjagd“

Einzelspiel: Im Einzelspiel können Sie individuell die acht Abenteuerspiele auswählen, ohne das gesamte Abenteuerspiel von Anfang bis Ende zu spielen.



Weiter: Drücken Sie auf „Weiter“, um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen.

Neues Spiel: Drücken Sie auf „Neues Spiel“, um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

1.1 Abenteuerspiel

Wenn Sie das **V.Smile® Gerät** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Wenn Sie „Weiter“ wählen, setzen Sie das Abenteuerspiel an der Stelle fort, an der es unterbrochen wurde.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspielkassette im **V.Smile® Gerät** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zum **V.Smile® Gerät** nicht unterbrochen wurde.

1.2 Einzelspiel

Bewegen Sie den Joystick/Joypad im Einzelspielmenü auf das Spiel welches Sie spielen möchten und drücken Sie die OK-Taste, um zu beginnen.

2. Lernspiele

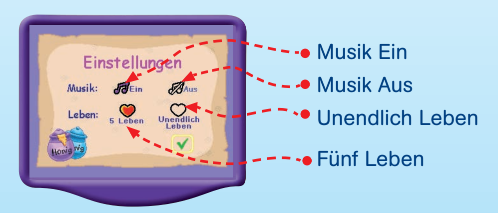
Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Jedes Lernspiel bietet unterschiedliche Lerninhalte. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

3. Sing mit Winnie Puuh

Im Menü Sing mit Winnie Puuh können Sie fünf Lieder mit Winnie Puuh und seinen Freunden singen.

4. Einstellungen

Hier können Sie zwischen Musik „Ein“ und Musik „Aus“ wählen. Außerdem können Sie einstellen, wie viele Leben Winnie Puuh haben soll, fünf oder unendlich viele. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um eine Einstellung auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



SCHRITT 2: SPIELEINSTELLUNGEN

Wenn Sie mit den Spieleinstellungen zufrieden sind, drücken Sie die OK-Taste. Wenn Sie etwas ändern möchten, bewegen Sie den Joystick/Joypad auf die entsprechende Stelle und wählen durch Drucken der OK-Taste aus. Haben Sie alle gewünschten Einstellungen vorgenommen, wählen Sie zum Abschluß das Feld mit dem Häckchen aus, um mit diesen Einstellungen zu spielen.

Der Einzelspiel- und der Lernspiel-Modus haben jeweils eigene Einstellungen.

SCHRITT 3: SPIELSTART

Wenn Sie ein Lernabenteuer beginnen möchten, lesen Sie bitte beim Spielmodus Lernabenteuer nach. Wenn Sie ein Lernspiel machen möchten, finden Sie beim Spielmodus Lernspiele nützliche Hinweise. Um mit Winnie Puuh zu singen, lesen Sie bitte unter dem Spielmodus Sing mit Winnie Puuh nach.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort ✓. Wählen Sie ✗ wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.
Das mehrmalige Drücken der Ende-Taste ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele“, wenn Sie die Frage mit ✗ beantworten. Wählen Sie ✓, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Wählen Sie ✓, um das Spiel zu beenden, oder ✗, um weiterzuspielen.

V.Link™ Verbindung

Wenn Sie den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) an Ihr **V.Smile®** Gerät anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link™** Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Spielstände auf den **V.Link™** zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link™** am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Link™** Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link™** nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Bitte beachten Sie, dass es nicht möglich ist, Daten vom **V.Link™** auf das **V.Smile® Gerät** zurück zu speichern.



Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite

Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den **V.Link™** speichern, können Sie auf der **V.Link™** Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.

Goldmünzen sammeln

Goldmünze

1. Goldmünze	Beende erfolgreich das Spiel “ABC im Hundert-Morgen-Wald” im Abenteuerspiel
2. Goldmünze	Erreiche 200 Punkte im Abenteuerspiel
3. Goldmünze	Erreiche 400 Punkte im Abenteuerspiel
4. Goldmünze	Erreiche 550 Punkte im Abenteuerspiel

SPIELE

Lerninhalte

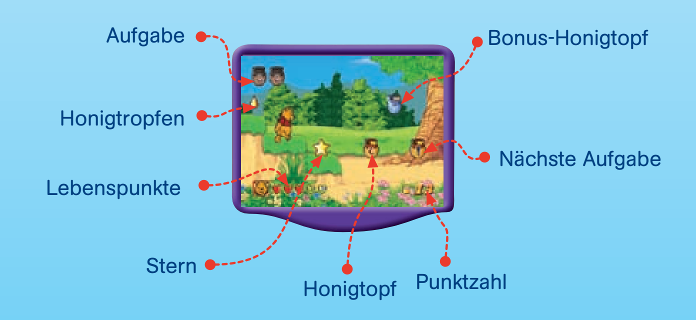
Lernabenteuer	**Lerninhalt:**
Spiel 1: ABC im Hundertmorgenwald	Kennen lernen des Alphabets, erkennen von Buchstaben und Lauten, Buchstabenreihenfolge
Spiel 2: Puuh und die Honigbäume	Kennen lernen der Zahlenfolge
Minispiel 1: Die Flußüberquerung	Räumliche Orientierung, Logik
Spiel 3: Puuhs Luftballon Abenteuer	Kennen lernen der Farben
Spiel 4: Honig für den Winter	Buchstabieren, Wörter, Erweiterung des Wortschatzes
Minispiel 2: Schneeballschlacht	Koordination, Schnelligkeit, Geschick, Motorik
Spiel 5: Puuhs Flußabenteuer	Formen
Minispiel 3: Fliegende Honigtöpfe	Koordination, Schnelligkeit, Geschick, Motorik, Zählen

Lernspiele	**Lerninhalt:**
Lernspiel 1: Wo ist der Maulwurf?	Erweiterung des Wortschatzes, Bild-Wort-Zuordnung
Lernspiel 2: Fange die Insekten	Zahlen und Zählen, kennen lernen verschiedener Insekten
Lernspiel 3: Puuh der Zeichner	Zeichnen und Großbuchstaben schreiben lernen
Lernspiel 4: Malen nach Töpfen	Farben, Koordination, Alphabet

Grundlegende Bedienung des Joysticks

(←)	Gehe nach links	(←)+OK-Taste	Springe nach links
(→)	Gehe nach rechts	(→)+OK-Taste	Springe nach rechts
(↑)	Gehe / klettere nach oben	(↙)	Krieche nach links
(↓)	Gehe / klettere nach unten	(↘)	Krieche nach rechts
OK-Taste		Springe nach oben	

Erklärung der Bildschirmanzeigen



SPIELE

Honigtropfen	Sammeln Sie fünf Honigtropfen, um einen Bonus-Honigtopf zu erhalten.
Honigtopf	Sammeln Sie die Honigtöpfe, um die Aufgabe zu lösen.
Stern	Nachdem Sie die Aufgabe gelöst haben, können Sie die Sterne sammeln, um Ihre Punktzahl zu erhöhen.
Bonus-Honigtopf	Sammeln Sie die Bonus-Honigtöpfe, um Ihre Punktzahl zu erhöhen.
Lebenspunkte	Die Lebenspunkte zeigen Ihnen die aktuellen Leben an.
Aufgabe	Hier sehen Sie, was Sie in diesem Spiel sammeln sollen.
Punktzahl	Die Punktzahl zeigt Ihnen an, wie viele Punkte Sie bereits eingesammelt haben.

Lernabenteuer

Spiel 1 – ABC im Hundert-Morgen-Wald

Spielverlauf

Puuhs Abenteuer beginnt im Hundert-Morgen-Wald. Hier gibt es Honigtropfen und Honigtöpfe für Winnie Puuh zu suchen. Sammle alle Honigtropfen und –töpfe ein, um mehr Honig für Winnie Puuhs Party zu bekommen. Betätige den Joystick, um Winnie Puuh zu bewegen. Drücke auf die OK-Taste und bewege den Joystick nach unten, um zu kriechen. Lass Dich von den tollen Abenteuern im Spiel überraschen.



Lerninhalt: Kennen lernen von Buchstaben

 **Leicht:** Sammle Honigtöpfe mit großen und kleinen Buchstaben. Wenn Du einen Großbuchstaben und den dazu passenden Kleinbuchstaben eingesammelt hast, wird dieser lautiert.

 **Schwer:** Sammle die Großbuchstaben in der richtigen Reihenfolge

Spiel 2 - Puuh und die Honigbäume

Spielverlauf

Sammle die Honigtöpfe im Honigbaum! Hilf Winnie Puuh, die nummerierten Honigtöpfe in der richtigen Reihenfolge zu finden. Benutze den Joystick, um Winnie Puuh zu bewegen und drücke auf die OK-Taste, um zu springen. Bewege den Joystick nach oben oder nach unten, um zu klettern.



SPIELE

Lerninhalt: Zahlenfolge

 **Leicht:** Sammle Honigtöpfe in der richtigen Reihenfolge mit Zahlen von 1 - 10.

 **Schwer:** Sammle Honigtöpfe in der richtigen Reihenfolge mit Zahlen von 1 - 20.

Minispiel 1 – Die Flußüberquerung

Spielverlauf

Die auf dem Fluß treibenden Baumstämme müssen so gedreht werden, dass ein durchgängiger Weg entsteht, auf dem Winnie Puuh ans andere Ufer kommen kann. Benutze den Stift um die Baumstämme auszuwählen und drücke die OK-Taste, um sie zu drehen.



Lerninhalt: Koordination, Logik und räumliche Orientierung

 **Leicht:** Drehe die Baumstämme so, dass Winnie Puuh auf die andere Seite gelangen kann. Er wartet eine Weile, bevor er losgeht.

 **Schwer:** Drehe die Baumstämme so, dass Winnie Puuh auf die andere Seite gelangen kann. Er wartet nicht bis der Weg bereit ist.

Spiel 3 – Puuhs Luftballon Abenteuer

Spielverlauf

Winnie Puuh kann mit einem Luftballon fliegen! Drücke auf die OK-Taste, um einen Luftballon zu fangen und loszufliegen. Sammle dabei die farbigen Honigtöpfe ein. Beim Einsammeln eines farbigen Honigtopfes verwandelt sich die Farbe Deines Luftballons.



Lerninhalt: Farbenzuordnung

 **Leicht**: Beim Einsammeln der Honigtöpfe lernst Du nacheinander die Farben kennen.

 **Schwer**: Beim Einsammeln der Honigtöpfe lernst Du gleichzeitig mehrere Farben kennen.

Spiel 4 - Honig für den Winter

Spielverlauf



Achte auf die zauberhafte Schneelandschaft! Hilf Winnie Puuh dabei, die Honigtöpfe mit den richtigen Buchstaben zu finden, so dass er das vollständige Wort buchstabieren kann. Pass dabei besonders auf die Eislöcher auf. Drücke auf die OK-Taste, um über die Eislöcher zu springen.

Lerninhalt: Erweiterung des Wortschatzes

 **Leicht:** Sammle Honigtöpfe mit den gesuchten Buchstaben. Hierbei wird der Wortschatz mit vielen neuen Wörtern erweitert.

 **Schwer:** Sammle Honigtöpfe mit den gesuchten Buchstaben und achte besonders auf die zahlreichen eingebauten Fallen. Hierbei wird der Wortschatz mit vielen neuen Wörtern erweitert.

Minispiel 2 - Schneeballschlacht

Spielverlauf



Auf einem Schild links siehst Du eine Form. Diese Form erscheint nun auch auf einer der drei Tafeln, die Winnie Puuhs Freunde hochhalten. Benutze den Stift, um einen Schneeball auf die Form zu werfen, die mit der auf dem Schild übereinstimmt. Je schneller Du triffst, umso mehr Punkte bekommst Du.

Lerninhalt: Formen unterscheiden, Koordination



Leicht: Du musst nur die richtige Form treffen.

Schwer: Du musst die richtige Form treffen und die Schneebälle von Winnie Puuhs Freunden unschädlich machen.

Spiel 5 - Puuhs Flussabenteuer



Spielverlauf

Spring in den Regenschirm hinein und mach eine lustige Fahrt flussabwärts. Achte besonders auf die Honigtöpfe mit den gesuchten Formen. Benutze den Joystick, um den Regenschirm auf dem Wasser zu bewegen.

Lerninhalt: Große und kleine Formen

 **Leicht:** Sammle jeweils zwei gleiche Formen ein. Beim Einsammeln der Formen wird Dein Reaktionsvermögen geschult.



 **Schwer:** Sammle große und kleine Formen ein. Beim Einsammeln der Formen wird Dein Reaktionsvermögen geschult.

Minispiel 3 – Fliegende Honigtöpfe



Spielverlauf

Hole Dir bei Winnie Puuh Luftballons und hänge sie an die Honigtöpfe. Ferkel sammelt die aufsteigenden Honigtöpfe ein. Bewege den Stift auf den Ballon und halte ihn durch Drücken der OK-Taste fest. Bewege den Stift zu einem der schwimmenden Honigtöpfe und befestige den Ballon daran indem Du die OK-Taste drückst.

Lerninhalt: Zählen und Koordination

 /  **Leicht/Schwer**: Richtiges Zählen und eine geschickte Bewegung des Stiftes helfen Dir Deine Koordination und Dein Geschick zu trainieren.

LERNSPIELE

Lernspiel 1 - Wo ist der Maulwurf?

Spielverlauf

Ein Maulwurf erscheint mit verschiedenen Bildern! Drücke auf die entsprechende farbige Leuchttaste, um das passende Bild zu dem oben gezeigten Wort auszuwählen. Du kannst auch mit dem Stift spielen. Bewege ihn einfach auf das richtige Bild und drücke die OK-Taste.



Lerninhalt: Erweiterung des Wortschatzes

 **Leicht:** Finde das passende Bild zu dem gezeigten Wort. Hierbei lernst Du verschiedene Farben und eine Bild-Wort-Zuordnung.

Schwer: Finde das passende Bild zu dem gezeigten Wort in kurzer Zeit. Hierbei lernst Du verschiedene Farben und eine Bild-Wort-Zuordnung.

Lernspiel 2 - Fange die Insekten

Spielverlauf

Fange die richtige Anzahl der oben angezeigten, gesuchten Insekten! Benutze den Joystick oder den Stift, um mit dem Netz die gesuchten Insekten einzufangen. Hast Du ein Insekt gefangen, dann drücke die OK-Taste. Wenn Du die gesuchte Anzahl Insekten eingefangen hast, bewege das Netz mit Hilfe des Joysticks oder Stiftes zu Winnie Puuh und drücke noch einmal die OK-Taste. Hast Du zu viele Insekten, bewege das Netz zum Glas. Hier kannst Du durch Drücken der OK-Taste Insekten freilassen.



Lerninhalt: Zählen und Erkennen von Insekten

 **Leicht:** Mit dem Fangen von verschiedenen Insekten lernst Du Zählen.

 **Schwer:** Mit dem Fangen von vielen verschiedenen Insekten lernst Du Zählen.

Lernspiel 3 – Puuh der Zeichner

Spielverlauf



Puuh bringt Dir in diesem Spiel das Zeichnen und Schreiben bei. Führe Puuh mit dem Stift entlang der Punkte bis zum Honigtopf. Auf diese Weise kannst Du Stück für Stück Formen zeichnen oder Buchstaben schreiben. Du kannst statt des Stiftes auch den Joystick benutzen.

Lerninhalt: Zeichnen und Schreiben



Leicht: Fahre die Formen mit dem Stift nach.

Schwer: Suche Dir Buchstaben aus, die Du lernen möchtest und fahre diese mit dem Stift nach.

Lernspiel 4 – Malen nach Töpfen

Spielverlauf



Verbinde alle Töpfe miteinander. Du kannst mit dem Stift einen Punkt auswählen, indem Du die OK-Taste drückst. Am Schluß siehst Du ein Bild.

Lerninhalt: Farben, Alphabet und Koordination



Leicht: Verbinde die passenden Farben.

Schwer: Verbinde die Töpfe in alphabetischer Reihenfolge.

Sing mit Winnie Puuh

Auswahl der Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick nach rechts, um den Gesang und die Musiklautstärke einzustellen. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Wählen Sie dann das Lied aus, welches Sie singen möchten, indem Sie die OK-Taste drücken, wenn es hervorgehoben ist.



Spielverlauf

Sing mit Winnie Puuh und seinen Freunden. Wähle eines der fünf Lieder aus und singe die Worte mit, die hervorgehoben werden. Benutze das Mikrofon, um zu singen und die farbigen Tasten, um die Instrumente zu spielen.



PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit dem **V.Smile**® **Gerät** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie das **V.Smile**® **Gerät** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt des **V.Smile**® **Gerätes** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert das **V.Smile**® **Gerät** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zum **V.Smile**® **Gerät** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

HINWEIS:

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt

E-Mail: infoi@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________



______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: **info@vtech.de**

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)



Printed in China

91-02088-628-000 德